

ALLES KANONE!



Jonny Töpel hat als erfolgreicher Pirat so viele Schätze gehortet, dass er manchmal ganz durcheinander kommt. Sitzt der Papagei auf seiner Schulter oder als Tatoo auf seinem Arm? Ist die Krone noch im Inselversteck oder hat er sie schon eingesackt? Vielleicht sollte er besser die Augenklappe lüften, bevor er sich selbst auf die Palme bringt oder ist sowieso alles Kanone?! Helft ihm klar Schiff zu machen!

Spielmaterial



(Rückseite)

*7 Themenkarten mit
7 verschiedenen Hintergrundfarben*

Abb. 1



(Rückseite)

*49 Piratenkarten mit
7 verschiedenen Hintergrundfarben*

Worum geht's?

Jeder Spieler versucht, die meisten Piratenkarten zu sammeln. Die Spieler müssen sich merken, was sich an sieben verschiedenen Orten gerade befindet. Die Gegenstände an diesen Orten wechseln jedoch ständig. Wer die Begriffe am schnellsten über die Lippen bringt, hat gute Chancen zu gewinnen.

Spielvorbereitung

*7 Themenkarten
offen auslegen*



*Piratenkarten erst
offen auslegen,
einprägen,
dann umdrehen!*



*Abb. 2: Ihr legt die **7 Themenkarten** offen nebeneinander in der Tischmitte aus. Dann legt ihr unter jede Themenkarte offen eine beliebige aber farblich entsprechende **Piratenkarte**. Letztere prägt ihr euch ein und dreht sie dann um.*

Den Stapel der übrigen Piratenkarten mischt ihr.

Spielablauf

So, alle Karten sind umgedreht. Habt ihr euch alles gut gemerkt? Denn jetzt geht es los! Wer zuletzt Boot gefahren ist, nimmt den Kartenstapel und deckt die oberste Karte so auf, dass alle Spieler sie **gleichzeitig** sehen können.



Abb. 3: Eine türkisfarbene Piratenkarte wird vom Stapel aufgedeckt. Jetzt geht es um das Motiv der verdeckt unter der türkisfarbenen Themenkarte liegenden Karte. Wer als Erster „Palme“ ruft, legt die „Palme“-Karte als Siegpunkt vor sich ab. An die Stelle der „Palme“ wird nun offen die „Grotte“ gelegt. Die „Grotte“ prägt ihr euch ein und dreht die Karte dann um.

Tipp: Sagt immer für alle Mitspieler hörbar den Namen der Piratenkarte, bevor ihr sie umdreht. So weiß jeder Spieler, wie der richtige Begriff heißt.

Wer die letzte Piratenkarte gewonnen hat, nimmt den Kartenstapel und deckt die nächste Karte für alle sichtbar auf.



Abb. 4: Die orangefarbene „Papagei“-Karte wird aufgedeckt. Wer weiß noch, dass jetzt das „Fernrohr“ gesucht wird?

Jeder Spieler darf immer nur **einen Begriff** rufen. Dann wird die verdeckt ausliegende Karte aufgedeckt, um zu schauen, welcher Begriff richtig ist.

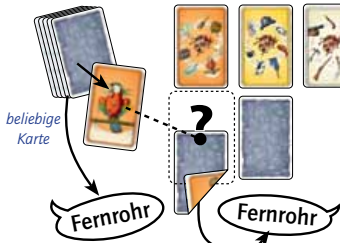


Abb. 5

Rufen mehrere Spieler **zeitgleich** den richtigen Begriff, und können sich auch die Mitspieler nicht einigen, wer schneller war, bekommt einer der schnellsten Spieler die ausliegende Piratenkarte und die gleichschnellen Spieler jeweils eine beliebige Karte vom Kartenstapel (Abb. 5). Einer der schnellsten Spieler deckt die nächste Piratenkarte auf.

Ruft **kein Spieler den richtigen Begriff**, wird die ausliegende Piratenkarte zurück in den Kartenstapel gesteckt. Auch in diesem Fall legt ihr die vom Stapel gezogene Karte an den freigewordenen Ort (Abb. 6). Der Spieler, der die letzte Piratenkarte bekommen hat, deckt die nächste auf.

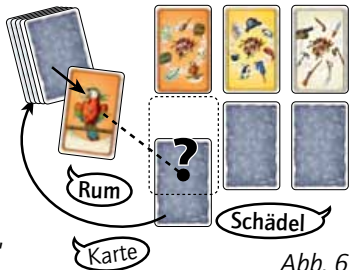


Abb. 6

Spielende

Sobald alle Karten des Kartenstapels aufgebraucht sind,
gewinnt **der Spieler mit den meisten Piratenkarten.**

Art.-Nr.: 60 110 5021

©2012 Zoch GmbH

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Gabriela Silveira

Vertrieb Schweiz: Carletto AG

Moosacher Str. 14 CH-8820 Wädenswil

E-Mail: info@carletto.ch

Mehr lustige Spiele von Zoch
für die ganze Familie:



www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele